Een spel van Rüdiger Dorn voor 2 – 4 spelers vanaf 8 jaar

LUXOR

Spelidee en doel van het spel

Op jacht naar waardevolle schatten, doorzoeken groepen avonturiers de legendarische Tempel van Luxor.

De avonturiers haasten zich om de grafkamer van de farao te bereiken. Maar al op weg hiernaartoe zijn er talrijke schatten en geheimzinnige scarabeeën te verzamelen. De spelers bewegen hun avonturiers door de tempel van tegel naar tegel, doormiddel van hun handkaarten. Hoe dichter de avonturiers bij de grafkamer komen en hoe meer schatten ze verzamelen, des te meer punten ze verdienen. Zodra 2 avonturiers de grafkamer, met behulp van de sleutel, zijn binnengegaan eindigt het spel. Wie nu de meeste overwinningspunten heeft verzameld is de winnaar!

Spelmateriaal

• 1 Speelbord

• 1 Horusbord

• 1 Scoretableau

• 31 Startkaarten
6x 1
5x +/- 1
4x van elk 2, 3, 4, 5
4x dobbelsteen

• 24 Horuskaarten

8x Niveau 1 *8x Niveau 2* *8x Niveau 3*

Het niveau is gelijk aan het aantal ogensymbolen onderaan de kaart.

• 30 Schattegels – *(10 van elke soort)*

Vazen *Standbeelden*

Juwelen

Achterkant

Van elk type schat: *1x* 1 *4x* 3 *3x* 4 *1x* 5 *1x* 6

• 14 Tempeltegels

Achterkant:

4x Cobra
6x Valk
4x Leeuw

Voorkant:

3x Joker *4x Scarabee* *1x Joker / Scarabee*

1x 1 of 2 Ogen *1x 2 of 3 Ogen* *4x Tunnel*

• 6 Horustegels

2 van elk 1, 2 of 3 ogen en sleutels

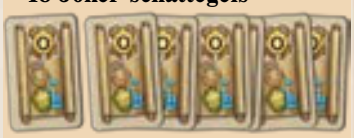
• 6 Osiristegels

1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4

• 20 Sleutels

Voorkant *Achterkant*

• 18 Joker-schattegels



• 22 Scarabeeën

Voorkant *Achterkant*

4x *8x* *6x* *4x*

• 2 Sarcofagen

• 20 Avonturiers

5 Avonturiers per spelerskleur

4 Spelersfiches

Om de spelerskleur aan te geven

• 4 Telstenen

1 Steen per spelerskleur

• 1 Dobbelsteen

(De kleur van de dobbelsteen kan variëren)

• 1 Startspelerfiguur

• 1 Spelregeloverzicht

Spelvoorbereiding

Algemeen spelmateriaal

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De sarcofagen worden in de grafkamer, in het midden van het speelbord, gelegd. Leg het Horusbord en het scoretableau naast het speelbord. Schud de scarabeeën gedekt en leg ze samen met de joker-schattegels en de sleutels boven het Horusbord. Leg de dobbelsteen naast het speelbord.

Spelmateriaal per speler

Elke speler kiest een kleur en neemt van deze kleur de 5 avonturiers, de telsteen en het spelersfiche. Dan plaatst hij 2 van zijn avonturiers rechtop op het startveld (de trap). Deze avonturiers zijn actief.
De 3 overgebleven avonturiers worden elk op een veld naast de 3 Anubis-standbeelden neergelegd en zijn nu niet actief. Alle telstenen worden op het "0/100"-veld van het puntenspoor gelegd.
De jongste speler krijgt de startspelerfiguur. In een spel met minder dan 4 spelers wordt het overgebleven spelmateriaal per speler teruggelegd in de doos.

Het spelersfiche wordt goed zichtbaar voor elke speler op tafel gelegd en dient alleen om aan te geven welke kleur een speler heeft.

De speelkaarten

De eerste speler schudt de startkaarten en deelt er aan iedere speler 5 uit. De overgebleven kaarten worden als trekstapel in het midden van het speelbord gelegd.

Belangrijk: De spelers mogen de volgorde van hun handkaarten tijdens het spel niet veranderen!

De Horuskaarten worden op niveau gesorteerd *(het aantal ogen aan de onderkant van de kaart)* en afzonderlijk geschud. Dan worden de stapels op de overeenkomstige velden van het Horusbord gelegd *(let op het aantal ogensymbolen)*.

De tegels

Schud de Osiristegels gedekt en leg 4 tegels open op de aangegeven Osirisvelden op het speelbord. De 2 overgebleven tegels gaan terug in de doos.

De Horustegels worden op het speelbord gelegd, op de Horusvelden met het overeenkomstige aantal ogensymbolen.

De schattegels worden gedekt geschud en vervolgens willekeurig op alle nog vrije velden van het speelbord gelegd en opengedraaid.

De tempeltegels worden naar hun achterkant gesorteerd en afzonderlijk geschud.
De tegels worden als afzonderlijke gedekte stapels naast het speelbord gelegd.

Het scoretableau: ***Aan de linkerkant is de volgorde afgebeeld, waarin de punten worden geteld aan het einde van het spel:***
1. Plaats van de avonturiers | 2. Verkregen sarcofagen | 3. Overgebleven sleutels
4. Aantal verzamelde sets schattegels | 5. Overwinningspunten van de scarabeeën.
Aan de rechterkant staan de overwinningspunten voor de verzamelde sets schattegels.

Belangrijk: Het hanteren van de kaarten

In Luxor mogen de spelers de volgorde van hun handkaarten gedurende het hele spel niet veranderen. Een speler mag alleen de kaart helemaal links of helemaal rechts spelen en mag daarna zijn kaarten niet opnieuw rangschikken. De gespeelde kaart (startkaart of Horuskaart) wordt op de aflegstapel gelegd. Als de speler een nieuwe kaart trekt, dan wordt deze in het midden gestoken, tussen de 4 overgebleven kaarten die hij in zijn hand heeft. Aan het einde van een beurt heeft een speler altijd exact 5 kaarten in zijn hand. Als de trekstapel leeg is, dan wordt de aflegstapel geschud en dit wordt dan de nieuwe trekstapel.

Spelverloop

Luxor wordt gespeeld in meerdere ronden. Tijdens een ronde begint de startspeler, met de klok mee, gevolgd door de overige spelers.

1) Een kaart spelen en avonturiers verplaatsen

De speler die aan de beurt is, speelt de kaart helemaal links of helemaal rechts in zijn hand. Hij verplaatst één van zijn avonturiers het op de kaart aangegeven aantal stappen, van tegel naar tegel, in de richting van de grafkamer.

2) Een actie uitvoeren

Vervolgens voert de speler de actie uit, van de tegel waarop zijn avonturier, na de verplaatsing, is geëindigd.

3) Een kaart trekken

Tenslotte neemt de speler een kaart van de trekstapel en stopt deze in het midden van zijn handkaarten. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Het spel eindigt, aan het einde van de ronde waarin de eerste twee avonturiers de grafkamer, met behulp van een sleutel, hebben betreden. De ronde wordt nog helemaal uitgespeeld en daarna volgt de eindtelling.

Op de volgende twee pagina's wordt het spelverloop in detail beschreven.

1) Een kaart spelen en avonturiers verplaatsen

Eerst speelt de speler die aan de beurt is, de kaart helemaal links of helemaal rechts in zijn hand en legt deze open op de aflegstapel in het midden van het speelbord.

Voorbeeld: Ani kan van de kaarten uit haar hand of de "1" helemaal links, of de "3" helemaal rechts spelen.

Startkaarten:

Als op de kaart een getal staat afgebeeld, dan verplaats de speler één van zijn avonturiers, dit aantal tegels in de richting van de grafkamer.

Als op de kaart het symbool staat afgebeeld, dan verplaats de speler één van zijn avonturiers, één tegel vooruit of achteruit. Als op de kaart het symbool staat afgebeeld, dan gooit de speler eerst de dobbelsteen en verplaatst vervolgens één van zijn avonturiers, dit aantal tegels in de richting van de grafkamer.

Voorbeeld: Ani (rood) moet haar avonturier vanaf het startveld 3 tegels naar voren verplaatsen.

Horuskaarten:

Tijdens het spel kunnen de spelers Horuskaarten (niveau 1, 2 of 3) krijgen, die nieuwe verplaatsingsmogelijkheden bieden. *Zie **pagina 8** voor een gedetailleerde uitleg.*
Als deze kaarten worden gespeeld, dan worden ze ook open op de aflegstapel in het midden van het speelbord gelegd.

Verplaats 1 avonturier 1 tot 6 tegels vooruit.

Verplaats al je avonturiers 2 tegels vooruit.

Verplaats de laatste avonturier naar de op een na laatste avonturier.

Verplaats één avonturier het aangegeven aantal tegels en neem een schattegel met 1 avonturier minder dan normaal benodigd is.

Verplaatsingsregels:

Een avonturier kiezen en verplaatsen

Een speler mag kiezen welke actieve avonturier hij wil verplaatsen. De niet-actieve avonturiers (die bij een Anubisstandbeeld liggen) mogen niet worden verplaatst. Avonturiers verplaatsen zich altijd van tegel naar tegel. Lege velden (zonder tegel) worden hierbij overgeslagen. Op een tegel of veld mogen meerdere avonturiers staan.

Voorbeeld: Ani (rood) verplaatst haar avonturier 3 tegels. Ze slaat de lege velden over. Ze mag de niet-actieve avonturier, die bij het Anubisstandbeeld ligt, niet verplaatsen.

Verplaatsen vanaf een leeg veld

Als een avonturier op een leeg veld staat dan is de eerste stap altijd naar de eerstvolgende tegel. Daarna verplaatst hij zich van tegel naar tegel.

Voorbeeld: Ani (rood) verplaatst haar avonturier vanaf een leeg veld. De avonturier gaat eerst naar de dichtstbijzijnde tegel en gaat dan door naar de volgende tegel.

Nieuwe avonturiers in het spel brengen

Als een speler met zijn actieve avonturier voorbij een Anubisstandbeeld komt waar nog een niet-actieve avonturier van hem ligt, dan wordt deze avonturier actief. Plaats de actief geworden avonturier rechtop op het startveld (de trap). Deze avonturier kan nu in de volgende ronden normaal worden verplaatst.

Voorbeeld: Jan (Groen) heeft een "5" gegooid en passeert het Anubisstandbeeld. Hij neemt de avonturier van het standbeeld en plaatst hem rechtop op het startveld (de trap).

***In het zeldzame geval,** dat een speler zijn avonturier niet op een toegestane manier kan verplaatsen, als hij zijn meest linkse of meest rechtse kaart speelt, dan speelt hij toch een kaart maar verplaatst zijn avonturier niet. Vervolgens beëindigt hij zijn beurt door een nieuwe kaart van de trekstapel te nemen.*

2) Een actie uitvoeren

Als de avonturier verplaatst is, dan voert de speler vervolgens de actie uit, van de tegel waarop de avonturier is geëindigd. Afhankelijk van het soort tegel gebeurt er het volgende:

Schattegels:

De speler controleert of hij tenminste evenveel eigen avonturiers op deze tegel heeft staan, als het aantal afgebeelde avonturiersymbolen.

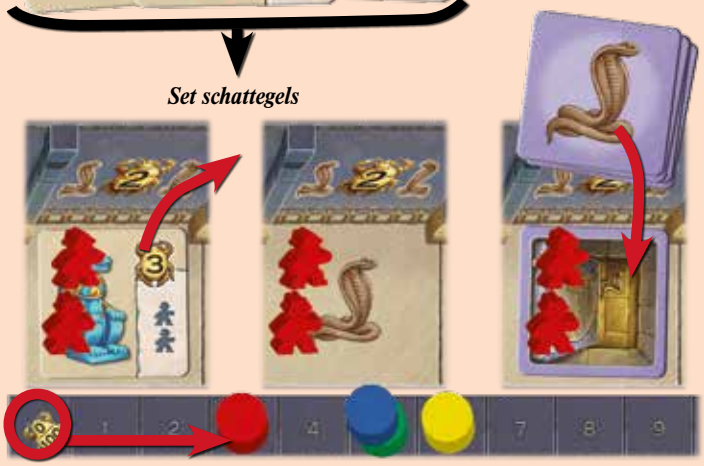
• Als dit niet het geval is, dan gebeurt er niets.

• Als dit wel het geval is, dan neemt de speler de schattegel en plaatst zijn telsteen, het op de tegel aangegeven aantal punten, vooruit op het puntenspoor. De speler houdt de tegel omdat aan het einde van het spel elke set tegels *(vaas, juwelen en standbeeld)* extra punten oplevert.

Vervolgens controleert de speler of er een symbool is afgebeeld op het veld dat nu leeg is.

Als er een symbool aanwezig is, dan draait de speler de bovenste tegel, van de stapel met overeenkomstige tempeltegels om en legt deze tempeltegel open op het veld. De avonturiers worden op de tempeltegel geplaatst zonder dat de actie van deze tegel wordt uitgevoerd.

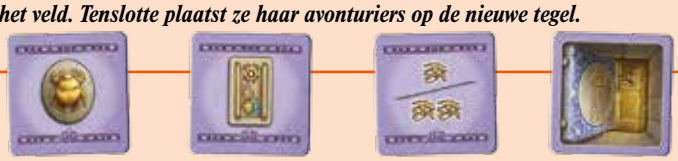
Als er geen symbool aanwezig is, dan blijven de avonturiers op het lege veld staan.



Voorbeeld: Ani (rood) heeft 2 avonturiers op de schattegel staan en voldoet daarmee aan de voorwaarde om de tegel te mogen nemen. Ze plaatst nu haar telsteen 3 velden vooruit op het puntenspoor. Na het wegnemen van de tegel wordt een tempeltegel-symbool zichtbaar op dat veld van het speelbord. Ani trekt een overeenkomstige tempeltegel (cobra) van de stapel en legt deze op het veld. Tenslotte plaatst ze haar avonturiers op de nieuwe tegel.

Tempeltegels:

De speler voert de actie van de tempeltegel uit. *Alle acties van de tempeltegels worden in detail uitgelegd op* ***pagina 7****.*



Neem 1 Scarabee | *Neem 1 joker-tempeltegel* | *Trek 1 Horus-kaart* | *Verplaats van tunnel naar tunnel*

Horustegels:

De speler neemt, zolang het beschikbaar is, of:

• een sleutel uit de voorraad

of

• de bovenste kaart op het Horusbord, met hetzelfde aantal ogensymbolen, als op de Horustegel is aangegeven. De kaart wordt in het midden tussen de handkaarten gestoken. Aan het einde van zijn beurt trekt de speler in dit geval geen nieuwe kaart van de trekstapel. *De Horuskaarten worden op* ***pagina 8*** *in detail uitgelegd.*

Ani (rood) besluit om geen sleutel te nemen. In plaats daarvan neemt ze de bovenste kaart van de stapel op het Horusbord, waarop één oogsymbool is afgebeeld. Ze stopt de kaart in het midden tussen haar handkaarten.

Osiristegels:

De avonturier wordt direct, het op de Osiristegel aangegeven aantal tegels, naar voren verplaatst. Daarna voert de avonturier de actie uit, van de tegel waarop hij geëindigd is.

Belangrijk: *avonturiers kunnen nooit op een Osiristegel eindigen maar worden altijd direct verder naar voren verplaatst.*

Voorbeeld: De avonturier van Ani (rood) eindigt op een Osiristegel met het getal 3. Ze zet de avonturier drie plaatsen naar voren en voert daar de actie van de tempeltegel uit door een scarabee uit de voorraad te nemen.

3) Een kaart trekken

De speler neemt een kaart van de trekstapel en stopt deze in het midden tussen zijn handkaarten. ***Uitzondering:*** *Als een speler tijdens zijn beurt een Horuskaart heeft genomen, dan trekt hij nu geen nieuwe kaart.* Als de trekstapel leeg is dan wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

Let op: *aan het einde van een beurt heeft een speler altijd exact 5 handkaarten.*

Einde van het spel en eindtelling

Het spel eindigt zodra er twee avonturiers de tempel hebben betreden. De ronde wordt nog wel helemaal uitgespeeld.

Om de grafkamer te kunnen betreden moet de speler precies op de grafkamer eindigen, hij mag geen stappen laten vervallen. Bovendien moet een speler, voor elke avonturier die de grafkamer betreedt, een sleutel afgeven en op het sleutelveld op het speelbord leggen. Als een speler geen sleutel bezit dan mag hij de grafkamer niet betreden.

De eerste avonturier die de grafkamer betreedt krijgt de sarcofaag ter waarde van 5 overwinningspunten, de tweede avonturier krijgt de sarcofaag ter waarde van 3 overwinningspunten. Beide avonturiers mogen van dezelfde speler zijn.

Er mogen nog meer avonturiers de grafkamer betreden tijdens de laatste ronde, als ze een sleutel afgeven. Ze krijgen dan echter geen sarcofaag meer.

Ani (rood) speelt een "2"-kaart en eindigt daarmee precies in de grafkamer. Ze legt één van haar twee sleutels op het sleutelveld. Vervolgens neemt ze de sarcofaag ter waarde van 3 overwinningspunten.

Uitzondering voor het einde van het spel: *In het zeer zeldzame geval, dat tijdens een ronde, geen enkele speler een avonturier volgens de regels kan verplaatsen, dan eindigt het spel direct. De spelers gaan nu verder met de eindtelling.*

Als het spel is afgelopen dan volgt de eindtelling. Alle spelers kunnen extra overwinningspunten krijgen in deze fase. De punten worden opgeteld bij de score op het puntenspoor door de telsteen vooruit te verplaatsen.

Overwinningspunten voor avonturiers:

De speler krijgt voor elke avonturier het aantal overwinningspunten dat is aangegeven in de scarabee op de muur naast de bereikte eindlocatie.

Let op: *Een avonturier die zich nog aan de start of bij een Anubis-standbeeld bevindt levert geen overwinningspunten op.*

Sarcofagen:

Elke sarcofaag levert het aantal overwinningspunten op dat op de sarcofaag is afgebeeld.

Sleutels:

Voor elke sleutel die een speler nog bezit krijgt hij 1 overwinningspunt.

Schattegel sets:

Elke speler krijgt overwinningspunten voor complete sets schattegels. Een set bestaat uit drie verschillende soorten schatten: Vaas, standbeeld, juwelen. Een joker-schattegel mag in plaats van elk type schat worden gebruikt maar in een set mogen nooit meer dan 2 joker-schattegels worden gebruikt.

Een speler krijgt voor het aantal sets dat hij bezit de volgende overwinningspunten:

Aantal sets	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8+*
Overwinningspunten	*3*	*7*	*12*	*18*	*25*	*33*	*42*	*52*

Verkregen overwinningspunten

Eindlocatie van de avonturier

Voorbeeld: Ani (rood) krijgt in totaal 31 overwinningspunten (0 + 5 + 5 + 8 +13) voor haar avonturiers

Voorbeeld: Ani (rood) heeft 3 sets verzameld, waarbij ze in 2 sets joker-schattegels heeft gebruikt. Volgens de tabel links krijgt ze hiervoor 12 overwinningspunten. De overgebleven joker-schattegel levert haar geen overwinningspunten op.

5. Scarabeeën:

Elke speler draait nu de scarabeeën die hij verzameld heeft om. Voor elke scarabee krijgt de speler het aangegeven aantal overwinningspunten.

Voorbeeld: Ani (rood) krijgt 7 overwinningspunten voor de scarabeeën die ze verzameld heeft.

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler met de meest waardevolle sarcofaag. Als de gelijk geëindigde spelers geen sarcofaag hebben dan delen ze de overwinning.

Het spel kan nu beginnen!

Als je tijdens het spel **tempeltegels** en **Horuskaarten** tegenkomt, dan kan het onderstaande overzicht worden gebruikt om de betekenis ervan verder te verduidelijken.

Overzicht van de tempeltegels

Scarabee: De speler neemt een scarabee uit de algemene voorraad en bekijkt deze, zonder hem aan de andere spelers te tonen. Hij legt de scarabee gedekt voor zich neer. Aan het einde van het spel levert elke scarabee het aangegeven aantal overwinningspunten op.

Joker-schattegels: De speler neemt een joker-schattegel uit de voorraad en legt deze voor zich neer.

Scarabee of joker-schattegel: De speler mag een scarabee of een joker-schattegel nemen.

Voorbeeld: Jan (groen) besluit om een scarabee te nemen.

Gunst van Horus: De speler neemt de bovenste kaart van één van de twee stapels op het Horusbord, zoals aangegeven met het aantal ogensymbolen. De kaart wordt in het midden tussen zijn handkaarten gestopt. Als de beide stapels die gekozen kunnen worden leeg zijn, dan krijgt de speler niets.

Voorbeeld: Jan (groen) kiest een Horuskaart van niveau 2 en stopt deze in het midden tussen zijn handkaarten. Aan het einde van zijn beurt neemt hij geen kaart van de trekstapel.

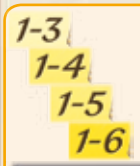
Tunnel: De speler moet zijn avonturier verplaatsen naar de volgende tunnel, in de richting van de grafkamer. Als er geen tunnel meer dichter bij de grafkamer is, dan gebeurt er niets. De avonturier gaat altijd naar de eerstvolgende tunnel, hij mag geen tunnel overslaan.

Opmerking: *Als een avonturier, die zich via een tunnel verplaatst, voorbij een Anubisstandbeeld komt waar zich nog een niet-actieve avonturier van deze speler bevindt, dan wordt deze avonturier actief en wordt rechtop op het startveld (de trap) geplaatst.*

Voorbeeld: Jan (groen) speelt een "1"-kaart en plaatst zijn avonturier op de tunnel. Hij moet nu direct zijn avonturier naar de volgende tunnel verplaatsen.

Overzicht van de Horuskaarten:

De Horuskaarten geven de speler extra opties bij het verplaatsen van de avonturiers.



1 - X: De speler kiest een getal uit de reeks die op de kaart is aangegeven en verplaatst één van zijn avonturiers dit aantal tegels vooruit.

Voorbeeld: Jan (groen) speelt zijn "1-3"-kaart en verplaatst zijn avonturier 3 tegels vooruit. Vervolgens neemt hij de schattegel.

1-Dobbelsteen: Eerst gooit de speler de dobbelsteen. Vervolgens kiest hij een getal, uit de reeks van 1 tot en met het gegooide aantal ogen en verplaatst één van zijn avonturiers zoveel tegels vooruit.

Voorbeeld: Jan (groen) heeft maar een 2 gegooid en kan daarom zijn avonturier 1 of 2 tegels vooruit verplaatsen. Hij kiest ervoor zijn avonturier 2 tegels te verplaatsen, zodat hij de volgende ronde een "1"-kaart kan spelen en dan de schattegel kan nemen.

Allemaal naar voren:

De speler verplaats alle actieve avonturiers het aangegeven aantal tegels naar voren.

Hij begint met de avonturier die het dichtst bij de grafkamer is en eindigt met de avonturier die het verst er vandaan is.

Nadat alle actieve avonturiers verplaatst zijn, kiest de speler er één van uit. Hij voert de actie uit van de tegel waarop deze avonturier staat.

***Belangrijk!** Ook na het spelen van een "Allemaal naar voren"-kaart kan een speler maximaal 1 van de volgende acties uitvoeren: 1 scarabee nemen OF 1 joker-schattegel nemen OF 1 schattegel nemen OF met één avonturier de tunnel gebruiken OF 1 Horuskaart trekken.*

Voorbeeld: Jan (groen) heeft 4 actieve avonturiers en verplaatst ze allemaal 2 tegels naar voren. De 3 avonturiers die van hetzelfde veld kwamen gaan direct nog 3 plaatsen verder vanwege de Osiristegel. Nu kan hij kiezen of hij zijn enkele avonturier via de tunnel wil verplaatsen of dat hij de schattegel neemt. Hij kiest ervoor om de schattegel te nemen.

Laatste naar voorlaatste:

De speler verplaatst zijn avonturier die het verst van de schatkamer verwijderd is, naar het veld waarop de op een na verste avonturier staat. Daar voert de avonturier de actie van de tegel uit, voor zover dit mogelijk is. Als er meerdere avonturiers, op hetzelfde veld, het verst van de schatkamer verwijderd zijn, dan kiest de speler er één van uit en verplaatst deze naar de op één na verste avonturier.

Voorbeeld: Alle 5 avonturiers van Jan (groen) zijn actief. Hij speelt de "Laatste naar voorlaatste"-kaart en kiest één van de beide avonturiers die nog aan de start staan (en beide het verst van de grafkamer zijn). Hij plaats deze avonturier bij de op een na verste avonturier en kan nu de schattegel nemen.

***Opmerking:** Als de avonturier die het op een na verst van de grafkamer verwijderd is op een leeg veld staat, dan wordt de verste avonturier erbij gezet op dit lege veld en er wordt dan dus geen actie van een tegel uitgevoerd.*

1 avonturier minder:

De speler verplaatst één van zijn avonturiers 1, 2 of 3 tegels vooruit. Als de avonturier op een schattegel eindigt, dan heeft de speler 1 avonturier minder nodig dan op de schattegel is aangegeven, om de schattegel te mogen nemen.

Voorbeeld: Ani (rood) speelt haar "1 avonturier minder"-kaart en verplaatst haar avonturier naar de volgende tegel. Ze heeft nu 2 avonturiers op de schattegels staan en mag deze nemen, terwijl ze hier normaal 3 avonturiers voor nodig zou hebben.

QUEEN GAMES

© Copyright 2018 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.